



УДК 316.723-053.2

Ройфе А. Б.

СПЕЦИФИКА РЕАЛИЗАЦИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ОБРАЗНОСТИ В ДЕТСКОЙ СУБКУЛЬТУРЕ

Аннотация. На основе анализа бытовой культуры рассматриваются формы и особенности использования фантастической образности как фактора социализации, ее присутствие в игре и повседневной предметности, в той части детской субкультуры, которая формируется взрослыми. Специально рассматривается детская одежда, игрушки, еда, а также ориентированный на детей сервис.

Ключевые слова: детская субкультура, фантастика, сказка, повседневная предметность, сервис, ориентированный на детей, искусство для детей.

Детская субкультура занимает в современном обществе значительное место — на нее ориентированы отдельные сегменты производства (прежде всего легкой и пищевой промышленности), инфраструктуры, сервиса и, конечно, искусства, что способствует высокому уровню ее развития, о чем свидетельствует не только существование специального искусства для детей, но также и моды, игр, кулинарии, слэнга, суеверий...

Детскую субкультуру можно подразделить на два культурных пласта: один создается самими детьми, формирующими свою мифологию, картину мира, специфический детский фольклор, игры и т.д.; другой создается взрослыми исходя из собственного мировоззрения, пристрастий и взглядов на мир детства. Именно этот пласт детской субкультуры и будет рассматриваться нами в первую очередь.

Среди основных тенденций развития детской субкультуры особую актуальность в контексте данной статьи имеют следующие:

- формирование детской субкультуры как фактора социализации;
- формирование детской субкультуры в контексте стереотипов «взрослой» массовой культуры;
- стремление к реализации в детской субкультуре основных ценностей глобализации;
- формирование детской субкультуры как потребительской.

В рамках данной статьи будет показано, как указанные тенденции реализуются в детской субкультуре через фантастическую образность. Основными компонентами детской субкультуры, актуальными с точки зрения реализации в них фантастической образности, являются: бытовая культура (которая будет рассмотрена в аспектах повседневной предметности, сервиса и инфраструктуры), игра и искусство. Рассмотрение бытовой культуры представляется необходимым не только потому, что она реализует в доступных формах художественные образы (которые являются более традиционным объектом изучения — фантастике в искусстве для детей посвящено множество исследований), но также и потому, что предметы повседневного обихода оказывают влияние на формирование человека на ранних этапах его развития. В рамках повседневной предметности рассмотрим одежду, игрушки и еду. Несмотря на то, что в современном обществе одежда в меньшей степени является социальным маркером, чем в сословном, она, тем не менее, продолжает сохранять значительную культурную нагрузку. Интересна и сопутствующая одежде образность, например, размещенные на ней изображения (в повседневной одежде) или ее форма (что особенно ярко проявляется в празднично-карнавальной одежде).

Необходимо отметить, что фантастика является далеко не основной темой — в детской одежде преобладают образы растений, животных, людей, буквы, простые символы; на одежде детей постарше можно встретить изображения культовых персонажей западной массовой культуры или даже известных архитектурных сооружений. Тем не менее, среди всего этого разнообразия есть и одежда с фантастической тематикой: во-первых, это фольклорные образы, которые в наше время активно используются в фантастике (феи, эльфы, гномы), во-вторых — образы научно-фантастические (НФ): монстры, роботы, инопланетяне, космические корабли. Причем, если одежда, использующая первые, позиционируется в гендерном отношении как девичья, то НФ-тематика присутствует преимущественно на одежде для мальчиков, о чем свидетельствует либо фоновый цвет (голубой), либо соответствующий дизайн — более жесткий по сравнению с тем, что используется для девочек. Впрочем, подмеченные тенденции не абсолютны, и встречаются исключения (например, изображение на костюме для девочки женщины-робота).

При анализе доминирующих образов детских карнавальных костюмов прослеживаются сходные закономерности: актуализируются либо фольклорно-сказочные персонажи, либо герои художественного «масскульта» (в первую очередь кинематографического). К первым относятся феи, ведьмы, эльфы, Золушка, Царевна-Лебедь, Снегурочка; ко вторым — Буратино, Супермен, Человек-паук. Мистическая образность, характерная для современной культуры, на Западе находит широкое применение при создании костюмов к празднику Хэллоуин; в России он в

широких масштабах не прижился, поэтому в детских карнавальных костюмах мистическая фантастика встречается нечасто.

Игрушки — вторая составляющая детской повседневной предметности. Детские игрушки в современном мире отличаются высокой степенью разнообразия, и большая их часть с различной степенью условности воспроизводит предметы реального мира. Несмотря на это, фантастике также нашлось место в индустрии игрушек. Фантастике понятной и привычной взрослому человеку, происходящей из стереотипов современной массовой культуры. На это обращал внимание еще Р.Барт в своих «Мифологиях»: «Поскольку во французских игрушках буквально предвосхищается весь мир взрослых занятий, то это естественно предрасполагает ребенка к тому, чтобы принимать их все без разбору... Игрушка здесь — это как бы каталог всего того, чему взрослые не удивляются, будь то война, бюрократия, уродство, марсиане, и т.п.» [1].

Фантастическое направление представлено в ассортименте известных брендов — таких как LEGO, ELC, Hasbro и т.д. Тематика есть и сказочно-фэнтезийная, и научно-фантастическая, зачастую игрушки создаются по мотивам известных литературных и кинематографических произведений. Например, в LEGO большое значение имеет космическая тематика, которая стала развиваться с конца 70-х годов прошлого века — ныне представлена сериями «Космическая полиция», «Галактическая команда». Большой популярностью пользуются конструкторы по мотивам фильмов об Индиане Джонсе, Звездных войнах, Гарри Поттере. Создаются фигурки супергероев: Бэтмен, Зеленый фонарь, Халк, Железный человек, Капитан Америка, Супермен. На девочек ориентированы игрушки со сказочно-фэнтезийным антуражем — волшебные замки, феи, принцессы... Аналогичные образы присутствуют и в продукции других производителей. Примечательно, что некоторые игрушки предназначены для детей начиная с полутора лет — например, «Марсианский дом» или «Инопланетные гончики» от ELC. Так, с самого раннего возраста и происходит усвоение детьми стереотипов взрослого масскульта.

Анализируя современное разнообразие игрушек, педагоги обеспокоены высокой степенью агрессивности, характерной для многих из них. И, если кукла Барби и сопутствующий ей инвентарь формируют из ребенка будущего потребителя, то именно на фантастические игрушки обращают внимание как на источник агрессии. Таким образом, выявляется некоторое противоречие: с одной стороны, игрушки создаются взрослыми для детей с учетом их потребностей и желаний, - с другой, многие игрушки не соответствуют ожиданиям родителей и (в большей степени) педагогов и воспитателей, констатирующих их этическое несоответствие протекающему процессу социализации, которому они препятствуют, формируя отличающиеся от высоких моральных стандартов культурные и социальные ценности. Поэтому педагоги своей задачей и задачей родителей видят изменение сформировавшегося у ребенка восприятия игрушки (если оно носит негативный характер).

Наряду с игрушками, продающимися в магазинах, отдельно следует сказать и о тех, что сделаны своими руками, поскольку с культурной точки зрения их появление и использование свидетельствует о более глубоком усвоении индивидом тех идей и образов, которые лежат в их основе. Покупая игрушку в магазине, родитель, сознательно или нет, способствует социализации своего ребенка, предлагая ему социально протестированный предмет (прошедший не только стадию производства, но и маркетингового планирования, в рамках которого прогнозировалась популярность товара); а делая игрушку своими руками, взрослые и дети оказываются вне потребительского континуума и реализуют в своих поделках не экономически обоснованные социальные установки, характерные для игрушек массового производства, но те культурные ценности, которые характеризуют самих субъектов творчества.

Анализ самодельных игрушек затруднен тем, что, будучи частью частного пространства индивидуума, они оказываются за пределами исследовательского поля. Тем не менее, в качестве косвенных источников информации по этой теме может использоваться педагогическая и популярная литература, в которой приводятся рекомендации по созданию игрушек. Среди них встречается и описание фантастических игрушек: ракет, роботов инопланетян... Причем, если одни авторы в качестве основной функции видят развлекательную, другие стремятся внушить ребенку значимые культурные и социальные ценности. Например, пластилиновый инопланетянин может помочь родителям объяснить ребенку идею толерантности, столь актуальную для современной западной цивилизации.

Третья составляющая детской повседневной предметности — это еда.

Первопричиной появления специальной пищи для детей является их физиология и связанные с ней потребности. Однако, большую значимость при реализации продуктов питания для детей (впрочем, как и для взрослых) имеют и сопутствующие ей культурные смыслы. Стремясь завладеть вниманием маленького потребителя и тем самым спровоцировать на покупку родителей, маркетологи прибегают к самым разнообразным приемам, в т.ч. и к формированию устойчивых ассоциаций еды с фантастикой. Поэтому мы сталкиваемся с использованием конкретных литературных и кинематографических образов в киндер-сюрпризах (в разное время в шоколадных яйцах для детей можно было встретить фигурки из «Чебурашки», «Карлсона», «Смурфов», «Суперсемейки», «Шрека», «Корпорации Монстров» или «Тайны третьей планеты» - впрочем, встречались там и просто инопланетяне, причем многократно, и монстры, и супергерои) или с актуализацией просто расхожих образов масскульта с фантастическим оттенком (готовые завтраки «Kosmostars», кисломолочные продукты «Скелетоны»...) Кроме того, нельзя оставить без внимания и возможность приготовления праздничной еды с фантастическим акцентом в домашних условиях: в современных журналах для родителей приводятся рецепты космической или сказочной пищи, даются рекомендации по созданию соответствующего ей антуража. Подключая детское воображение и перенося ребенка с помощью еды в идеальный мир сказки,

родители решают вполне реальные задачи, связанные с организацией и успешностью детского питания.

Следующий аспект бытовой культуры — это ориентированный на детей сервис. В целом спектр услуг для детей достаточно широк, и в некоторых из них может задействоваться фантастическая составляющая. Профессиональные агентства по организации детских праздников предлагают множество вариантов анимационных программ — и среди прочих законное место занимают сказочные и научно-фантастические.

Хотя многие родители предпочитают не обращаться к специалистам и организуют праздники для своих детей самостоятельно — среди сценариев, которые рекомендуются в литературе для родителей, можно назвать эльфийский бал, праздник фей и волшебников, космический день рождения, праздник по мотивам художественного или мультипликационного фильма. Если праздник организуется самостоятельно, то концептуально он мало отличается от самодельной игрушки: точно также в нем находят непосредственное воплощение те культурные идеи и ценности, которые в ролевой форме родители стремятся передать своим детям.

Инфраструктура — последний аспект бытовой субкультуры детства, который будет нами рассмотрен. Специфическая инфраструктура, ориентированная на детей и задействующая фантастическую тематику, представлена преимущественно тематическими парками (это и Диснейленды, и голландский Эфтелинг, и финская Страна мумми-троллей, и шведский Мир Астрид Линдгрэн...) и отдельными аттракционами городских парков развлечений. Тематические парки являются заметным экономическим феноменом современности, ежегодно принимают миллионы посетителей, и успешность подобных проектов в том числе связана и с использованием фантастики при разработке аттракционов.

Нельзя не упомянуть феномен игры, который способствует интеллектуальному, физическому и эмоциональному развитию ребенка. Фантастические образы могут присутствовать в конструкторах, настольных, карточных, компьютерных играх. Наибольшее опасение родителей вызывают последние, уводящие ребенка в виртуальный мир.

В значительно большей степени, чем бытовая культура, учеными изучается искусство для детей. Оно призвано способствовать социализации, развивать познавательную активность, формировать этические и эстетические ценности маленького человека и, конечно, развлекать. Заметное место в искусстве для детей занимает фантастика, поскольку связана с особенностями детского восприятия. Не вдаваясь глубоко в данный вопрос, обозначим лишь масштабы присутствия фантастики в искусстве для детей. (Глубокий анализ данной темы в рамках представленной статьи невозможен.)

В литературе первоначально фантастика реализовывалась в народных сказках, позднее — в авторских, что стало особенно заметно начиная с эпохи романтизма и актуально по сей день.

Традиция литературной сказки с фантастическим элементом, а в XX веке — еще и научной фантастики, фэнтези, столь богата, что, безусловно, является весомой частью мировой культуры, ведь ей отдали дань Э.Т.А.Гофман и А.С.Пушкин, Дж.Р.Р.Толкин и К.Чуковский, Т.Янссон и Кир Булычев... А раннему и посему успешному усвоению фантастических стереотипов способствуют хорошо иллюстрированные издания для самых маленьких, и это не только хорошо известный К.Чуковский со своими фантазмагориями, но и Д.Биссет, Д.Пейшенс...

Значительные достижения в реализации фантастических идей и образов сделаны в детском театре, как музыкальном, так и драматическом. В произведениях Н.А.Римского-Корсакова, П.И.Чайковского, С.С.Прокофьева представлена сказочная фантастика, столь хорошо понятная детям. Фантастический элемент в опере, балете для детей способствует органичному усвоению подрастающим поколением эстетики высокого оперного и балетного искусства. Драматический детский театр также нередко использует фантастику, как уже ставшую классикой (пьесы Е.Шварца, инсценировки известных литературных произведений - К.С.Льюиса, А.Линдгрена, Т.Янссон), так и современную (например, большой популярностью среди маленьких зрителей пользуются представления про Лунтика).

Множество фантастических произведений предлагает игровое и мультипликационное кино для детей, которое пользуется большой популярностью, усиливающейся за счет достоверности изображения вымышленных существ. Анализируя художественные особенности кинематографа, А.М.Романенко, обращаясь к истокам возникновения этого вида искусства, пишет, «что откровенная условность не противоречит принципам кино, что сочетание фантастического с точным изображением физической реальности таит в себе огромные художественные возможности. Сказка в кино родилась тогда, когда были нащупаны и открыты принципы именно экранной игры с детской аудиторией» [2]. И за десятилетия развития кинематографа у многих стран сложились собственные подходы к подаче фантастического кино, в т.ч. детского, со специфическими эстетическими особенностями.

Таким образом, мы видим, что в сфере искусства, на которое чаще обращают внимание как на инструмент формирования мировоззрения ребенка, фантастика представлена значительно, и характерны для нее те же тенденции, что и для взрослой фантастики — и разница диктуется прежде всего психологическими особенностями детского восприятия: героями являются дети, с которыми возможна самоидентификация аудитории; конфликт добра и зла не допускает разночтений, добро всегда одерживает верх... Тематически же детская фантастика мало отличается от взрослой: в ней есть и призраки (О.Уайльд «Кентервильское приведение»), и андроиды (фильм реж. К.Бромберга «Приключения Электроника» по мотивам произведений Е.Велтистова), и волшебники (Л.Ф.Баум «Волшебник страны Оз»), и жители других миров (К.Чуковский посвятил лунному человечку своего «Бибигона», Незнайка Н.Носова находит на Луне целую цивилизацию, а современных малышей покорила добрый Лунтик, знакомый им не только по книжкам, но и по мультфильмам, игрушкам)... Все эти образы, рожденные массовой

культурой, адаптированы к детскому восприятию... В свое время режиссер А.Н.Митта писал о сказке: «Принято думать, что сказка полезна уже тем, что развивает воображение ребенка. Однако многое в фантастическом мире сказки прямо связано с реальностью, доступной пониманию ребенка. Борьба сказочного героя с невиданными чудовищами, оказывается, может помочь ребенку ориентироваться в окружающем его мире. Может помочь ощутить смысл личных усилий в коллективной борьбе» [3].

В зависимости от историко-культурного контекста меняется содержательная нагрузка фантастической образности. В традиционном книжном обществе сказка имеет дидактический характер — она призвана способствовать социализации и, развлекая, учить ребенка вечным ценностям и усвоению существующих в обществе социальных ролей.

В зависимости от политической и идеологической ситуации в государстве, фантастические образы, единые по происхождению и форме, несут в себе разную смысловую нагрузку. Замечательно иллюстрирует данный феномен Е.С. Штейнер на примере сопоставления советского и американского произведений о роботах для детей: в 1926 г. М. Лидделл написала книгу «Маленький Механистик» о роботе, созданном из «деталей разных машин»; «наибольшее, даже пугающее визуальное сходство он имеет с роботом Топотун, созданным Михаилом Цехановским в Ленинграде в том же 1926 году.

Поскольку оба робота были опубликованы в один и тот же год, фактор заимствования приходится исключить. Тем поразительнее представить параллелизм образного визуального мышления американской художницы (весьма неплохо социально устроенной и в силу того либеральной) и советского конструктивиста. Но есть и существенное различие, которое, впрочем, относится не к языку художественных форм, а к плану содержания — что можно видеть и на картинках. Американский Самоделкин всегда улыбается и работает (бесплатно) для лесных зверей, тогда как советский Топотун только поучает, как надо себя вести, и угрожает ослушникам. В американском нашло воплощение достаточно наивное представление о том, что машины несут облегчение и улучшение жизни в природе, — так, Самоделкин делает домики для птиц, кормушки для зайцев и острит когти орлам. В советском роботе преобладает железный порядок и железная воля, согласно которой переделывали природу и железной рукой загоняли к счастью отсталое человечество» [4]. Однако есть и сходство, связанное с единым для авторов культурным контекстом, характеризующимся мощным развитием науки: «Американская и советская версии роботов сходятся не только визуально, но и в том, что их назначение — наставлять и помогать несмышленым и неидеальным биологическим созданиям — капризным детям или глупым зверюшкам (которые бывают при этом, пользуясь советской терминологией, несуннами, вредителями и расхитителями). В этом проявилась, по определению американской исследовательницы Сьюзен Бак-Морс, “утопическая мечта о том, что промышленная современность может обеспечить и таки обеспечит счастье для масс”» [5].

В эпоху перемен сказки могут восприниматься властными элитами как источник опасности. Ведь фантастические картины могут в фантастической форме критиковать реалии современности. И в отечественной истории есть примеры подобного явного страха перед сказкой — это 1930-е годы. Анализируя состояние детской литературы этого времени, Евг. Брандис пишет: «В критике сложилось направление, подвергшее остракизму сказки и фантастику. Все, что не вмещалось в “реальные представления”, признавалось вредным, “не адекватным действительности”, внушающим ложные понятия о жизни... пострадала и переводная детская книга. В начале 30-х годов почти не появлялось новых изданий волшебных сказок и сказочных повестей, общеизвестных произведений фантастики. Право ребенка на занимательное чтение, на вымысел и фантазию отстаивали со всей убежденностью В.Маяковский, С.Маршак, К.Чуковский. Конец затянувшейся дискуссии положило энергичное вмешательство М.Горького» [6].

В дальнейшем фантастика, напротив, стала одним из орудий идеологического воспитания подрастающего поколения. В частности, в советские годы НФ-тематика должна была сформировать у ребенка интерес к точным наукам — читая, смотря фильмы или играя в космическое путешествие [7], дети мечтали стать космонавтами.

В наши дни этот прикладной аспект уже не выходит на первый план, более важными оказываются другие функции фантастики — развлекательная, эскапистская... Хотя и в наши дни через игру и художественную условность продолжают формировать интерес к точным наукам, о чем свидетельствуют детские представления с фантастическими сюжетами в Политехническом музее или Мемориальном музее космонавтики. А в идеологическом плане она важна в контексте формирования человеческой личности в соответствии с ценностями массовой культуры и потребительского общества. В монографии А.В. Костиной, посвященной анализу масскульта, отмечается: «Главной задачей культуры становится воспитание сознания, не имеющего возможности противостоять технологиям “погружения” в новую реальность, воспринимающего культурный продукт как обладающий исключительно потребительскими свойствами» [8]. В детстве подобное «воспитание сознания» естественным образом осуществляется легче — с помощью средств массовой информации, книг, игр и игрушек, различных бытовых предметов... Усваивая стереотипы массовой культуры через материальные предметы, игры, искусство, через социальное взаимодействие, дети воспитываются как потребители и в дальнейшем строят свою жизнь исходя из ценностей потребительского общества. И фантастика в этом контексте оказывается одним из инструментов воздействия масскульта на детское сознание: соответствуя ожиданиям ребенка, свойственным его возрасту, она способствует усвоению им социальных установок времени, а в дальнейшем — воспроизведению интереса и к фантастике, и к массовой культуре; и к принятию потребительского общества как такового.

ПРИМЕЧАНИЯ

- [1] *Барт Р.* Мифологии. М., 2008. С. 121.
- [2] *Романенко А. Р.* Мир сказочный и мир реальный. М., 1987. С. 15.
- [3] *Митта А.* Героическая сказка и подвиг героя // Кино — юным. М., 1985. С. 80.
- [4] *Штейнер Е. С.* Левизна художественная и политическая в детской книге Европы и Америки 1920–30 гг. (часть 2) // Культурологический журнал. 2012. № 3. [Электронный ресурс]. URL: http://www.cr-journal.ru/rus/journals/152.html&j_id=11 (дата обращения: 1.02.2013).
- [5] Там же.
- [6] *Брандис Е.* От Эзопа до Джанни Родари : зарубежная литература в детском и юношеском чтении. М., 1980. С. 212.
- [7] Например: Игра «Полет в космос» // Веселые картинки. 1973. № 4. С. 9-11.; «К Марсу» // Роцинская фабрика игрушек, и др.
- [8] *Костина А.В.* Массовая культура как феномен постиндустриального общества. М., 2006. С. 61.

© Ройфе А. Б., 2013.

Статья поступила в редакцию 14 февраля 2013 г.

Ройфе Августа Борисовна,

кандидат философских наук, доцент,

Российский государственный университет туризма и сервиса,

e-mail: avgousta@mail.ru

UDC 316.723-053.2

Roife A.

**SPECIFICS OF VISUALISING SPECULATIVE FICTION IMAGES
IN CONNECTION WITH THE CHILDREN'S SUBCULTURE**

Abstract. The forms and specific use of visualised speculative fiction images as a socialisation factor, their presence in games and on everyday objects as a part of children's subculture influenced by adults

are analysed on the basis of the grass-roots level analysis. Particular attention is given to children's clothing, toys, food and services oriented towards children.

Key words: children's subculture, speculative fiction, fairy tale, evryday objects, juvenile services, juvenile arts

Roife Avgousta Borisovna,

Ph. D. in Philosophy,

Russian State University of Tourism and Service (Moscow),

e-mail: avgousta@mail.ru